

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi sekarang ini jauh lebih baik dibanding 5 tahun bahkan 10 tahun yang lalu, perkembangan teknologi ini memudahkan penggunaanya dalam melakukan berbagai hal seperti mempermudah saat *traveling* khususnya di Yogyakarta. Ada 2 faktor yang dapat memikat wisatawan untuk melakukan perjalanan wisata adalah *push factor* dan *pull factor*. Pada *push factor* memberikan motivasi kepada diri sendiri untuk menghilangkan segala kejenuhan dari pekerjaan sehari-hari, sedangkan *pull factor* memberikan motivasi yang berasal dari daya tarik dan fasilitas yang diberikan pada tempat objek wisata itu [1]. Yogyakarta merupakan daerah istimewa yang berada di Indonesia, penduduknya ramah-ramah, biaya hidup lebih murah dibandingkan kota-kota besar lainnya. Yogyakarta mempunyai potensi besar untuk pariwisata seperti kebudayaan, kerajinan-kerajinan, kuliner, dan pemandangan alam yang dapat memikat wisatawan lokal ataupun mancanegara [2].

Namun wisatawan sering kesulitan untuk menentukan lokasi wisata terdekat dari lokasi wisata yang mereka kunjungi, kadang wisatawan membutuhkan waktu yang lama untuk mencarinya. Wisatawan perlu adanya panduan yang efektif tentang pariwisata religius terdekat di Yogyakarta. Menggunakan pencarian di google saja kadang tidak cukup untuk menentukan lokasi wisata yang ingin dikunjungi, oleh karena itu untuk membantu wisatawan dalam menentukan lokasi wisata religius maka di perlukan adanya suatu aplikasi pariwisata seperti *tripadvisor* namun skalanya lebih kecil hanya di Yogyakarta.

Pariwisata di Yogyakarta juga memerlukan adanya pengembangan objek wisata serta daya tarik, sebab daya tarik objek wisata itu merupakan model utama untuk memikat hati para wisatawan untuk mengunjungi daerah tujuan wisata mereka. Pada pengembangan objek wisata merupakan tugas dan wewenang pemerintah, namun peran serta dari masyarakat pun sangatlah penting juga guna mendukung peningkatan pariwisata di daerah mereka tinggal [3]. Pada aplikasi

pariwisata ini menggunakan *location based services*. Layanan ini digunakan untuk membagikan suatu informasi yang dapat digunakan pada suatu perangkat mobile yang tersambung dengan internet dan GPS, dengan menggunakan *location based services* dapat memudahkan pengguna untuk menemukan lokasi yang dicari dengan tepat [4].

1.2. Rumusan Masalah

Sesuai pada latar belakang yang terdapat diatas, didapatkan suatu rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana membangun suatu aplikasi pariwisata di Yogyakarta dengan menggunakan *location based services* dalam mencari lokasi wisata terdekat?
2. Bagaimana memberikan informasi pariwisata terdekat di Yogyakarta?

1.3. Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang diterapkan pada penelitian ini yaitu:

1. Pencarian lokasi wisata hanya di Yogyakarta.
2. Aplikasi pariwisata ini diaplikasikan pada mobile berbasis Android versi 5.0.

1.4. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang terdapat diatas, didapatkan beberapa tujuan penelitian yaitu:

1. Memudahkan wisatawan dalam menentukan suatu lokasi wisata religius yang ingin dikunjungi, karena aplikasi pariwisata ini dapat diakses dimana saja.
2. Memudahkan wisatawan dalam mencari lokasi wisata religius terdekat dari lokasi pengguna sekarang dengan menggunakan *location based services*.

1.5. Metodologi

Berikut merupakan metodologi yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi, yaitu:

1.5.1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, diperlukan pengumpulan data tentang pariwisata religius di Yogyakarta untuk mengembangkan sistem informasi terkait penelitian ini. Informasi tersebut didapatkan dari proses observasi dan studi literatur dapat berupa lokasi wisata, keadaan lingkungan sekitar di lokasi pariwisata. Data diperoleh dari mempelajari literatur dan dokumen seperti jurnal, buku, dan teori-teori yang mendukung penelitian ini.

1.5.2. Analisis Kebutuhan

Dalam tahap ini akan dibuat sebuah analisis tentang kebutuhan sistem apa saja yang perlu dibuat. Setelah sebelumnya dilakukan pengumpulan data dan didapatkan hasil analisis maka terbentuklah spesifikasi kebutuhan fungsionalitas dan non-fungsionalitas sistem yang dalam bentuk dokumen bernama Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

1.5.3. Perancangan Perangkat Lunak

Dalam tahap ini akan dibuat suatu rancangan aplikasi dari kebutuhan yang sudah ada sebelumnya. Hasil keluarannya berupa sebuah catatan bernama Deskripsi Pengembangan Perangkat Lunak (DPPL).

1.5.4. Pembuatan Perangkat Lunak

Dalam tahap ini peneliti akan melakukan implementasi dari rancangan aplikasi yang telah dibuat sebelumnya menggunakan bahasa pemrograman *Java*.

1.5.5. Pengujian Perangkat Lunak

Dalam tahap ini akan dilakukan pengujian aplikasi yang telah dibuat. Pengujian berguna untuk mengetahui apakah aplikasi sudah sesuai dengan analisis kebutuhan dan perancangan.

1.6. Sistematika Penyajian

Secara sistematis isi dari laporan ini disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penjelasan penelitian terdahulu yang sudah pernah dilakukan, serta penjelasan teori-teori dasar yang digunakan dalam penulisan laporan.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini berisi dasar-dasar teori yang digunakan sebagai pedoman dan acuan dalam pemecahan masalah.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan mengenai analisis dan desain dari perancangan perangkat lunak dari aplikasi yang dibuat.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan mengenai implementasi dan pengujian sistem dari aplikasi yang dibuat.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan mengenai aplikasi yang telah dibuat beserta saran-saran yang bermanfaat untuk pengembangan lebih lanjut.